UBISOFT

ULES-01367

"PS", "PlayStation", "PSP" and "△○✕□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

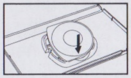
3307211667693

ASSASSIN'S CREED™ BLOODLINES

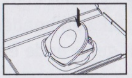
UBISOFT

PRECAUTIONS

Ce disque contient un logiciel de jeu destiné au système PSP™ (PlayStation®Portable). N'utilisez jamais ce disque avec un autre système : cela pourrait l'endommager. Lisez attentivement le mode d'emploi du système PSP™ afin d'éviter une mauvaise utilisation. N'exposez pas le disque à une forte source de chaleur, aux rayons du soleil ni à une zone d'humidité. Afin d'éviter tout dysfonctionnement, n'utilisez pas de disque fissuré ou déformé, ni de disque réparé avec une bande adhésive.



Appuyer sur le côté du disque comme indiqué et soulever légèrement pour le retirer. Ne pas forcer pour ne pas endommager le disque.



Placer le disque comme indiqué et exercer une légère pression jusqu'au déclic. Ranger le disque correctement pour ne pas l'endommager.

AVERTISSEMENT SUR LA SANTE

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. Faites des pauses de quinze minutes toutes les heures. Arrêtez de jouer si vous êtes pris de vertiges, de nausées, de fatigue ou de maux de tête. Certaines personnes sans antécédents épileptiques sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Si vous êtes épileptique ou si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : troubles de la vision, contractions musculaires, mouvements involontaires, perte momentanée de conscience, troubles de l'orientation et/ou convulsions, consultez un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Le système PSP™ et ce disque sont équipés de mécanismes de protection technique destinés à empêcher la reproduction non autorisée des éléments de ce disque soumis à un copyright. Toute utilisation non autorisée de marques déposées et toute reproduction non autorisée d'éléments soumis à un copyright en contournant ces mécanismes, ou de toute autre façon, constitue un délit.

Si vous possédez des informations sur des produits piratés ou sur les méthodes employées pour déjouer nos mesures de protection technique, veuillez nous en avertir par e-mail à **anti-piracy@eu.playstation.com** ou contacter votre service consommateur local dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

SYSTÈME DE CLASSIFICATION PAR L'ÂGE PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

Le système de classification par ordre d'âge PEGI a pour objectif d'éviter que les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisir au contenu inapproprié. REMARQUE IMPORTANTE : le système de classification PEGI n'indique aucunement le degré de difficulté d'un jeu. Pour plus d'informations, visitez le site : **www.pegi.info**

Le système de classification PEGI se compose de trois éléments et permet aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Le premier élément est un logo qui détermine l'âge minimum recommandé. Les catégories d'âge sont les suivantes :

3 7 12 16 18

Le deuxième élément de la classification consiste en une série d'icônes indiquant le type de contenu présent dans le jeu. Ce contenu détermine la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est recommandé. Ces icônes de contenus sont les suivantes :

VIOLENCE · LANGAGE GROSSIER · PEUR · SEXE · DROGUE · DISCRIMINATION · ONLINE · JEUX DE HASARD

Le troisième élément est une icône indiquant si le jeu peut être joué en ligne. Cette icône ne peut être utilisée que par les fournisseurs de jeux en ligne qui se sont engagés à respecter certaines normes, comme la protection des mineurs dans les jeux en ligne :

Pour plus d'informations, visitez le site :
www.pegionline.eu

PEGI ONLINE

ULES-01367

USAGE PERSONNEL UNIQUEMENT : ce logiciel est licencié pour une utilisation sur systèmes PSP™ (PlayStation®Portable) agréés exclusivement. Tout accès, usage ou transfert illicite du produit, de son copyright ou de sa marque sous-jacents est interdit. Voir eu.playstation.com/terms pour obtenir l'intégralité du texte concernant les droits d'utilisation. Library programs ©1997-[year] Sony Computer Entertainment Inc. licencié en exclusivité à Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). REVENTE ET LOCATION INTERDITES SAUF AUTORISATION EXPRESSE DE SCEE. PlayStation®Network est soumis aux conditions d'utilisation et n'est pas disponible dans tous les pays et dans toutes les langues. L'accès à un service Internet haut débit est obligatoire. Les frais de l'accès haut débit sont à la charge des utilisateurs. Certains contenus entraînent des frais. Les utilisateurs de moins de 18 ans doivent disposer d'un accord parental. Licencié pour la vente en Europe, au Moyen-Orient, en Afrique, en Inde et en Océanie seulement.

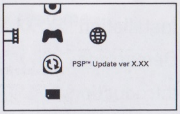
"", "PlayStation", "PSP" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Assassin's Creed Bloodlines © 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed Bloodlines, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Griptonite Games, a Foundation 9 Entertainment Studio. Published by Ubisoft. Made in Austria. All rights reserved.

MISES A JOUR DU LOGICIEL SYSTEME

Ce PSP™Game comprend les données de mise à jour du logiciel système de votre PSP™. Une mise à jour sera nécessaire si un message de « demande de mise à jour » s'affiche au lancement du jeu.

Réaliser une mise à jour du logiciel système

Dans le menu Home (accueil), l'icone ci-dessous correspond aux données de mise à jour.



En suivant les instructions qui s'affichent à l'écran, vous pouvez mettre à jour le logiciel système de votre PSP™. Avant d'accomplir la mise à jour, vérifiez le numéro de version des données de mise à jour.

- **Pendant une mise à jour, ne pas retirer l'adaptateur AC.**
- **Pendant une mise à jour, ne pas éteindre le système PSP™, ni retirer le PSP™Game.**
- **Ne pas annuler la mise à jour avant la fin car cela risque d'endommager le système PSP™.**

Vérifier que la mise à jour est réussie

Sélectionnez « Paramètres » dans le menu Home (accueil), puis l'option « Paramètres système ». Sélectionnez « Informations système » et si le numéro de version du « Logiciel système » affiché à l'écran correspond au numéro de version des données de mise à jour, cela signifie que la mise à jourest réussie.

Pour en savoir plus sur les mises à jour du logiciel système de votre PSP™, consultez le site : **eu.playstation.com**

NIVEAUX DE CONTROLE PARENTAL

Ce PSP™Game possède un niveau de contrôle parental prédéfini, établi en fonction de son contenu. Vous pouvez définir un niveau de contrôle parental plus élevé que le niveau prédéfini. Pour de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

Ce jeu a fait l'objet d'une classification PEGI. Consultez l'emballage du jeu pour connaître les indications de classification et de description du contenu PEGI (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification). La relation entre le système de classification PEGI et le niveau de contrôle parental est la suivante :

NIVEAU DE CONTRÔLE PARENTAL	CATÉGORIE D'ÂGE DU SYSTÈME PEGI
9	18
7	16
5	12
3	7
2	3

En de rares occasions, le niveau de contrôle parental peut être plus élevé que la classification s'appliquant dans votre pays. Ceci est dû aux différences des systèmes de classification entre les pays dans lesquels ce produit est vendu. Vous pouvez être amené à réinitialiser le niveau de contrôle parental de votre système PSP™ pour pouvoir jouer.

TABLE DES MATIÈRES

Installation 23
Démarrage 25
Introduction 26
Menus 27
Personnages 27
Mouvements 29
Combat 30
Ubisoft à votre service 36
Garantie 37

INSTALLATION

Installez votre système PSP™ (PlayStation®Portable) conformément au mode d'emploi. Allumez le système ; l'indicateur POWER (alimentation) devient vert et l'écran d'accueil apparaît. Appuyez sur la touche OPEN (ouvrir) pour ouvrir le couvercle du compartiment à disque. Insérez le disque du jeu **Assassin's Creed: Bloodlines™**, face imprimée vers l'arrière du système, puis refermez délicatement le couvercle du compartiment à disque.

Sélectionnez l'icône 🎮 dans le menu Home (d'accueil), puis choisissez l'icône ⦿. Une image du logiciel s'affiche alors à l'écran. Sélectionnez-la et appuyez sur la touche ⊗ pour lancer le chargement.

REMARQUE : les informations contenues dans ce manuel étaient correctes lors de son impression mais des changements mineurs ont pu être apportés au cours des dernières phases de développement du produit. Toutes les captures d'écran de ce manuel ont été faites à partir de la version anglaise du produit et certaines peuvent avoir été effectuées sur des écrans temporaires, qui peuvent légèrement différer de ceux du produit fini.

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

Ce titre charge automatiquement les données au démarrage. Vous devrez insérer le même Memory Stick Duo™ pour sauvegarder les données en cours de partie.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).

MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.

PARTAGE DE JEU

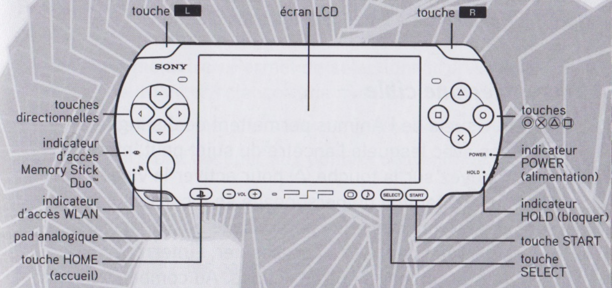
Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.

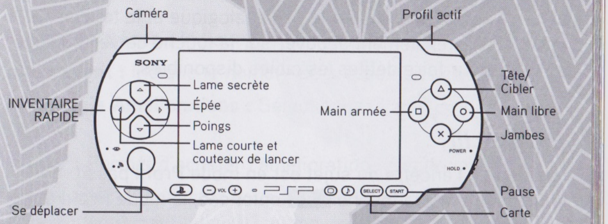
MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

DÉMARRAGE

Commandes du jeu





Touche L + touches ○⊗△□ : regarder

Commandes de l'Animus

L'Animus permet au sujet de contrôler son ancêtre grâce à une combinaison de commandes standard et de commandes contextuelles. Les commandes standard permettent d'exécuter toujours la même action. À l'inverse, les commandes contextuelles changent selon la situation dans laquelle se trouve l'ancêtre du sujet. Par exemple, la touche ⊗ permet de sprinter, d'esquiver, de se dissimuler ou de courir contre un mur, selon le contexte.

Carte

Appuyez sur la touche SELECT (sélection) pour ouvrir la carte du jeu.

Se déplacer

Le sujet déplace son ancêtre grâce au pad analogique. Déplacez le pad analogique vers le haut ou le bas pour respectivement le faire avancer ou reculer. Déplacez le pad analogique vers la gauche ou la droite pour le faire tourner à gauche ou à droite.

Regarder

Appuyez sur la touche L pour recentrer la caméra derrière le personnage. Maintenez la touche L enfoncée pour contrôler la caméra à l'aide des touches d'action.

Verrouiller une cible

Les effets visuels de l'Animus permettent de distinguer les citoyens avec lesquels l'ancêtre du sujet peut interagir. Si vous appuyez sur la touche △ pour activer la visée de l'Animus, l'attention du personnage se focalise sur le personnage sélectionné et ce personnage est verrouillé. L'ancêtre du sujet peut alors l'assassiner, l'interroger, l'attaquer ou accomplir d'autres actions. Au combat, l'ennemi le plus proche sera verrouillé si vous portez une attaque dans cette direction en utilisant le pad analogique et la touche □. Vous pouvez également appuyer sur la touche de verrouillage de cible pour faire défiler les cibles disponibles.

Profil actif

Par défaut, l'ancêtre du sujet est en mode Profil passif. Si vous maintenez la touche R enfoncée, le mode Profil actif sera activé.

Pause

Appuyez sur la touche START (mise en marche) pour accéder au menu Pause.

INTRODUCTION

Al Mualim, maître d'Altair et redoutable Assassin – qui était en fait membre de l'Ordre des Templiers – est mort depuis un mois. Les Templiers restants s'activent pour tenter de récupérer un objet qui était en sa possession : la mystérieuse Pomme d'Éden, une puissante relique issue d'une ancienne technologie, qui permettrait de contrôler l'esprit des hommes. Menés par l'impitoyable Armand Bouchart, les Templiers se sont rassemblés sur l'île de Chypre, et vont tout faire pour arracher la relique aux griffes des Assassins, afin que leur Ordre retrouve toute son influence et sa puissance. Altair, qui n'a pas l'intention de laisser ses ennemis frapper les premiers, décide de les devancer...

MENUS

Menu principal

Poursuivre la session : Permet de charger la session la plus récente.

Chronologie mémoire : Permet de sélectionner une Séquence mémoire, pour lancer/relancer une mission.

Améliorations : Permet d'accéder au menu Améliorations.

Options : Permet d'accéder aux options de l'Animus.

Améliorations

Pièces : Collectez-les dans les Séquences mémoire actives ; elles vous permettront d'améliorer les aptitudes de l'ancêtre du sujet.

Nombre de pièces : Indique le nombre de pièces collectées.

Total restant : Indique le nombre de pièces non dépensées.

Chronologie Améliorations : Sélectionnez l'amélioration à acheter.

Acheter : Permet d'acheter l'amélioration sélectionnée.

Se connecter : Connectez-vous à Assassin's Creed: Bloodlines™ sur le système PlayStation®3 au moyen d'un câble USB.

PERSONNAGES

Altair Ibn La-Ahad

Quand il était plus jeune, Altair était un apprenti Assassin effronté et impulsif. Depuis la mort de son perfide mentor, il a beaucoup mûri. Cet homme patient et sage, redoutable combattant, est devenu de facto le chef des Assassins et l'ennemi juré des Templiers.

Maria

Cette aventurière a quitté son Angleterre natale après un mariage raté, pour aller chercher la gloire en Terre sainte. Déguisée en homme, elle a été recrutée par les Templiers et a gagné la confiance de Robert de Sablé, ancien Grand Maître de l'Ordre.

Armand Bouchart

Après que les Templiers ont acheté Chypre au roi Richard Cœur de Lion, Robert de Sablé a placé Armand Bouchart à la tête de la garnison de l'île. Avec l'appui d'une poignée de ses hommes les plus fidèles et d'une faction de croisés désireux d'en découdre, Bouchart a changé cette île paisible en une impressionnante forteresse militaire.

Frédérick « le Rouge »

Frédérick est l'un des hommes de confiance d'Armand Bouchart. Il est chargé de préparer la prochaine génération de croisés, en formant de simples pèlerins à l'art des combats.

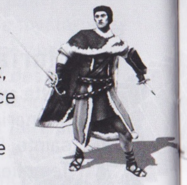
Moloch « le Taureau »

Chef zélé d'une étrange secte religieuse de fanatiques, le Taureau est l'un des hommes les plus redoutés de Chypre. Ce n'est pas un Templier, mais l'Ordre l'aide à maintenir l'ordre et à mener à bien ses projets.

L'Oracle Noir

On est sans nouvelles de cette riche noble chypriote depuis que les Templiers sont arrivés sur l'île, en 1191. On sait peu de choses de l'Oracle Noir, même si certains la soupçonnent d'être l'ancienne occupante du château de Buffavento.

Shalim



Le fils de Moloch est un jeune homme vaniteux, inquiétant, à l'air grave. S'il profite de l'influence de son père, Shalim préfère la compagnie du Grand Maître Armand Bouchart. On le suspecte même d'appartenir à l'Ordre des Templiers.

MOUVEMENTS

Commandes contextuelles de mannequin

L'Animus permet au sujet de contrôler son ancêtre comme s'il s'agissait d'un mannequin. Chaque partie du corps est associée à une touche : la touche △ est associée à la Tête, la touche □ à la Main armée, la touche ○ à la Main libre et enfin la touche ⊗ aux Jambes. En haut à droite de l'écran, l'affichage tête haute (HUD) précise l'action associée à chaque touche. Ces actions changent en fonction du contexte.

Profils actif et passif

Il est possible de changer l'intensité avec laquelle l'ancêtre du sujet accomplit une action. Par défaut, le personnage est en mode Profil passif, mais vous pouvez activer le mode Profil actif en maintenant la touche R enfoncée.

Déplacements libres : Profil passif

Touche ⊗ : Se dissimuler
Maintenez la touche Jambes enfoncée pour passer devant des soldats informés de votre présence sans vous faire remarquer. Quand il se dissimule, l'ancêtre du sujet se déplace plus lentement.

Touche □ : Attaquer
Appuyez sur la touche Main armée pour que l'ancêtre du sujet attaque avec l'arme dont il est actuellement équipé.

Touche △ : Cibler
Appuyez sur la touche Tête pour que l'ancêtre du sujet cible l'ennemi le plus proche situé face à lui.

Course libre : Profil actif

Maintenez la touche R enfoncée pour activer le mode Profil actif.

Touche ⊗ : Sprinter/Course libre
Maintenez la touche Jambes enfoncée pour que l'ancêtre du sujet entame une course libre. Tant que vous maintenez cette touche enfoncée, la course du personnage s'adapte automatiquement aux obstacles qu'il rencontre. Il vous suffit de déplacer le pad analogique dans une direction pour déplacer le personnage dans la direction correspondante. Si aucun objet ne se trouve sur le chemin de l'Assassin, celui-ci se met à sprinter quand vous maintenez cette touche enfoncée.

Touche ◎ : Saisir et lancer
Appuyez sur la touche Main libre lorsque l'ancêtre du sujet est immobile, pour qu'il saisisse puis pousse un PNJ. Déplacez le pad analogique dans une direction pour que le personnage pousse le PNJ dans la même direction. Appuyez sur la touche Main libre en courant pour que l'ancêtre du sujet bouscule quiconque se trouve sur sa route. Il pourra ainsi se frayer un chemin sans perdre l'équilibre.

Touche ▢ : Attaquer
Appuyez sur la touche Main armée pour que l'ancêtre du sujet attaque avec l'arme dont il est actuellement équipé.

COMBAT

L'ancêtre du sujet était un Assassin habile, passé maître dans l'art de manier l'épée. Les Assassins étaient réputés pour leurs contres défensifs mortels. Il est conseillé au sujet d'éviter les combats tant qu'il ne maîtrise pas ces techniques.

Manœuvres défensives

Touche ⊗ : Esquiver
S'il réagit au bon moment, l'ancêtre du sujet peut esquiver les attaques de ses ennemis. Déplacez et maintenez le pad analogique dans une direction pour que le personnage esquive dans la même direction.

Touche R : Bloquer/Profil actif
Quand vous maintenez la touche R enfoncée, l'ancêtre du sujet bloque les attaques ou porte une attaque défensive, comme celles décrites plus bas. Même s'il ne maîtrise pas totalement ces techniques, l'ancêtre du sujet aura plus de chances de survivre s'il bloque les attaques frontales. Il ne peut pas utiliser sa lame secrète pour dévier les attaques avant d'avoir débloqué les plaques de protection de cette arme mortelle !

Attaques offensives (Profil passif)

Touche ▢ : Attaquer

Appuyez sur la touche Main armée pour que l'ancêtre du sujet attaque avec l'arme dont il est actuellement équipé :

- Appuyez rapidement pour une attaque rapide.
- Appuyez rapidement une seconde fois quand votre arme touche l'ennemi pour déclencher un combo.
- Le sujet peut rendre plus puissantes les attaques de son ancêtre à partir du menu Améliorations.

Touche ◎ : Saisir
Appuyez sur la touche Main libre pour que l'ancêtre du sujet saisisse et projette un ennemi. Déplacez le pad analogique dans une direction pour projeter l'ennemi dans la direction correspondante.

Attaques défensives (Profil actif)

R + touche ▢ : Contre-attaquer
Maintenez la touche R enfoncée et appuyez sur la touche ▢ quand l'attaque d'un ennemi est sur le point de toucher l'ancêtre du sujet pour que celui-ci contre-attaque. Cette contre-attaque ne sera pas forcément mortelle, mais elle infligera des dommages très importants à l'assaillant. Si le timing n'est pas bon, en revanche, l'ancêtre du sujet deviendra vulnérable aux attaques.

R + touche ◎ : Contrer une prise
Maintenez la touche R enfoncée et appuyez sur la touche ◎ quand l'ennemi s'apprête à saisir l'ancêtre du sujet pour que celui-ci contre cette prise. Si le timing n'est pas bon, en revanche, l'ennemi agrippera l'ancêtre du sujet.

Armes

HUD des armes Ouvert

HUD des armes Ouvert (sélection clignotante)

HUD des armes Fermé (épée longue)

HUD des armes Fermé (avec armes lancées)

Dans l'inventaire rapide, chaque touche directionnelle est associée à une arme de l'ancêtre du sujet.

Touche ⇨ : Épée
L'épée constitue l'arme principale de l'ancêtre du sujet, et lui permet de porter des attaques standard.

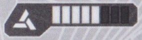
Touche ⇧ : Lame secrète
Tous les Assassins possèdent une lame secrète, dont le mécanisme est fixé au bras. Cette arme ne peut pas être utilisée pour bloquer ou pour porter une attaque standard. Lors d'une contre-attaque, la lame secrète est toujours fatale à l'ennemi qui ne s'y attend pas.

Touche ⇦ : Lame courte et couteaux de lancer
Les couteaux de lancer permettent d'éliminer instantanément des ennemis à distance, mais l'Assassin doit les récupérer après les avoir lancés. Si l'ancêtre du sujet tente de lancer ses couteaux alors qu'il se trouve trop près de ses ennemis, la lame courte, qui se manie comme l'épée, est automatiquement sélectionnée.

Touche ⇩ : Poings
Les Assassins utilisaient parfois leurs poings pour frapper leur cible et l'obliger à parler quand ils l'interrogeaient. Quand il utilise ses poings, l'ancêtre du sujet ne peut bloquer que des coups de poing, et il ne peut pas contre-attaquer.

Affichage tête haute (HUD)

Le HUD permet au sujet présent dans l'Animus d'avoir accès à des informations cruciales, et ainsi de connaître son statut actuel.

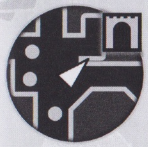


Barre de synchronisation

Quand il est aux commandes de l'Animus, le sujet doit chercher à synchroniser ses actions avec celles de son ancêtre. Cette barre exprime le niveau de synchronisation.

Gestion de la synchronisation

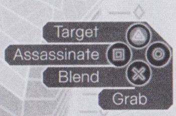
- Quand le personnage essuie des dommages, la synchronisation du sujet avec son ancêtre diminue.
- Quand la synchronisation est perdue, le sujet doit relancer la mémoire génétique en cours et perd sa progression.
- La synchronisation augmente à un rythme constant quand l'ancêtre du sujet est anonyme, et plus lentement quand il est repéré.
- Le sujet peut augmenter sa synchronisation maximale à partir du menu Améliorations.



GPS

- Situé dans le coin inférieur droit de l'écran, le GPS aide le sujet à se déplacer en affichant les lieux et les objectifs importants.
- Quand l'ancêtre du sujet est repéré, le GPS indique également la position des ennemis alertés et l'emplacement des cachettes.
- Le GPS est mis à jour pour afficher la position des objectifs supplémentaires quand l'ancêtre du sujet parvient à se synchroniser à un Point d'observation.

- Porte
- Altair
- Maria
- Parler à
- Interroger
- Vol
- Assassiner
- Intercepter
- Émeute
- Filature
- Point d'observation
- Cache
- Livraison
- Point d'intérêt
- Garde passif
- Garde alerté
- Sur le toit



HUD des commandes

À tout moment, les actions disponibles sont indiquées en haut à droite de l'écran. Quand des actions spéciales deviennent disponibles, elles s'allument sur le HUD des commandes.

Carte

Appuyez sur la touche SELECT (sélection) pour afficher une carte de la zone. L'Animus est capable de générer un plan sommaire de la zone à partir de données historiques, mais c'est dans l'ADN du sujet qu'il faudra aller chercher des informations plus détaillées. Le sujet peut grimper en haut des Points d'observation pour obtenir une vue d'ensemble de la zone et se synchroniser avec le souvenir que son ancêtre avait de cette zone.

Logo Abstergo/Indicateur de Statut Social

- Lorsque vous démarrez une nouvelle session, l'ancêtre du sujet est anonyme.
- Si le personnage se bat, s'il est repéré sur les toits ou s'il tue quelqu'un, il est Repéré (une icône rouge clignote).
- Lorsque l'ancêtre du sujet est Repéré, les soldats cherchent à l'affronter.
- Pour redevenir anonyme, l'ancêtre du sujet doit échapper à la vue des soldats (une icône jaune clignote).
- Il doit alors trouver un endroit où se cacher (un tas de foin ou un jardin sur les toits).
- Une fois caché, l'ancêtre du sujet disparaît (une icône bleue clignote, puis devient blanche).

Niveau d'alerte des soldats

Quand l'ancêtre du sujet est anonyme, il doit faire en sorte que le niveau d'alerte des soldats qui se trouvent près de lui n'augmente pas.

- Un œil apparaît dans l'Indicateur de Statut Social pour indiquer comment les gardes perçoivent l'ancêtre du sujet.
- Un œil jaune indique que les soldats se méfient du personnage.
- Un œil rouge indique que les soldats sont Informés, et qu'ils réagiront en cas d'action non pacifique de l'ancêtre du sujet !

- Anonyme
- Méfiant
- Informé
- Conflit ouvert
- Champ de vision
- Caché
- En sécurité

UBISOFT À VOTRE SERVICE…

LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse : **www.support.ubi.com**

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les dernières mises à jour (patches) de nos jeux en version téléchargeable.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au **0900/35.900** (0,50 Euros / mn) du lundi au vendredi 12h00 – 20h00.

LE SERVICE ASTUCES / SOLUCES :

Vous êtes perdu dans un jeu ? Vous avez besoin d'aide pour franchir un obstacle ? Vous recherchez des astuces pour progresser ?

Un seul numéro :

0.892.70.50.30 (0,34 Euros / mn)

Vous y trouverez :

- Toutes les astuces et soluces sur l'ensemble de notre catalogue.
- Un serveur vocal régulièrement mis à jour et disponible 24h/24 7j/7.
- La possibilité de parler en direct à nos spécialistes du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h00-19h00.

GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l' « Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.

2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par « Colissimo suivi » ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : Support Technique Ubisoft, TSA 90001, 13859 Aix-en-Provence Cedex 3.
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia	**1300 365 911** Calls charged at local rate
Österreich	**0820 44 45 40** 0,116 Euro/Minute
Belgique/België/Belgien	**011 516 406** Tarif appel local/Lokale kosten
Česká republika	**222 864 111** Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platneých telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111 **283 871 637** Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line. Tarifováno dle platneých telefonních sazeb
Danmark	**70 12 70 13** support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21
Suomi	**0600 411 911** 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21
France	**0820 31 32 33** prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi
Deutschland	**01805 766 977** 0,12 Euro/minute
Ελλάδα	**00 32 106 782 000** Εθνική Χρααση
Ireland	**0818 365065** All calls charged at national rate
Italia	**199 116 266** Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Malta	**23 436300** Local rate
Nederland	**0495 574 817** Interlokale kosten
New Zealand	**09 415 2447** National Rate **0900 97669** Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute
Norge	**81 55 09 70** 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Portugal	**707 23 23 10** Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	**902 102 102** Tarifa nacional
Россия	**+7 (095) 238 3632**
Sverige	**08 587 822 25** support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15
Suisse/Schweiz/Svizzera	**0848 84 00 85** Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
UK	**08705 99 88 77** National rate. Calls may be recorded for training purposes

Please call these Customer Service Numbers only for PSP™ Hardware Support.

If your local telephone number is not shown, please visit **playstation.com** for contact details.